Muito mais
Poder de Luta!
Os Guerreiros Z
voltaram em
versão turbinada!
KAMEHAMEHA

A revista DRAGÃO BRASIL 59 ofereceu aos jogadores de 3D&T uma adaptação de Dragonball Z. Na época, as aventuras de Goku e seus amigos na TV ainda estavam em seu início: alguns heróis estavam mortos, e outros empreendiam uma busca pelas Esferas do Dragão no planeta Namekusei, sob a ameaça do Grande Freeza. Desde então muita coisa aconteceu — até uma inexplicável mudança de emissora, o que nos permitiu assistir duas épocas diferentes da aventura em canais diferentes!

Agora temos não apenas muitos novos personagens, mas também um novo Manual 3D&T, desta vez com regras próprias para poderes maiores — regras que se originaram, justamente, com a adaptação original. Portanto, para manter nosso leitores atualizados (e alguns apelões muito felizes...), trazemos agora novas regras para DBZ, assim como novos personagens.

Cell e os Andróides: muitas batalhas depois de Freeza!

OS JOGOS DE CELL

A saga de Dragonball Z? Vamos a um resumo dos fatos, continuando de onde a DB 59 parou...

Um ano se passou desde a batalha contra o Grande Freeza. Nesse meio tempo, os Namekuseijins sobreviventes permaneceram na Terra até que todos os Guerreiros Z fossem revividos. Depois disso, eles se utilizaram das Esferas do Dragão para encontrar um novo mundo para viver. Goku continua desaparecido, mas sabe-se pelo menos que está vivo. Vegeta, após roubar uma nave da Corporação Cápsula, sai pelo universo caçando o único homem que o derrotou. Sem sucesso, ele retorna à Terra.

O que ninguém podia imaginar era que Freeza havia sobrevivido à luta com Goku e a explosão de Namekusei (mas precisou de implantes cibernéticos para subsituir seus membros perdidos) e viria ao nosso planeta buscando vingança. Ao sentir a aproximação de Freeza, os Guerreiros Z partem para tentar defender seu mundo, mesmo sabendo que podem não ser páreo para o vilão sem Goku.

Para a surpresa de todos, surge um jovem capaz de se transformar em Super Saiyajin, que derrota o Cyber Freeza sem dificuldade. Cheio de mistério, ele leva todos ao local onde Goku retornaria à Terra, após seu treinamento no espaço e o aprendizado da técnica do Teletransporte. Ao conversar com Goku, o jovem revela ser Trunks, filho de Bulma e Vegeta, vindo do futuro para alterar a história. Ele alerta que em três anos surgirão dois terríveis andróides, e que Goku morrerá de uma doença no coração, fatos que transformarão o mundo num inferno. A partir daí, todos os Guerreiros Z treinam intensivamente para a luta.

Três anos se passam e Goku segue as indicações de Trunks partindo, para a região onde os andróides surgiriam. Os Guerreiros e os andróides lutam, mas Goku demonstra sinais de fraqueza devido à doença. Nessa hora surge Vegeta, agora também capaz de se transformar em Super Saiyajin. Trunks aparece e alerta que aqueles não eram os andróides sobre os quais ele havia falado. Descobre-se que o Andróide Nº20 era o Dr. Maki Gero, cientista da extinta Red Ribbon, que é caçado até seu laboratório onde aciona os verdadeiros andróides, mas é morto pelo Nº17. Juntamente com a Nº18, ambos despertam o Andróide Nº 16, uma máquina de destruição que tem como único objetivo matar Goku.

Os Guerreiros Z não conseguem enfrentar essa nova ameaça, e Goku ainda não havia se recuperado totalmente. Para piorar a situação, surge Cell, uma criação do Dr. Gero, construído com células de Goku, Vegeta, Piccolo e Freeza. Cell começa a matar indiscriminadamente, absorvendo pessoas para se fortalecer. Seu objetivo é absorver o Nº17 e a Nº18 para se tornar o ser perfeito. Conforme os fatos se desenrolam, Cell consegue se desenvolver por completo, e mostra ser mais poderoso que os Super Saiyajins, mesmo aqueles em nível 2.

Já recuperado, Goku treina com Gohan, Vegeta a Trunks no Templo Celeste, lar de Kami Sama — que agora havia se fundido a Piccolo, para aumentar seu poder. Como iriam precisar das Esferas do Dragão, e estas não podem existir sem Kami Sama, Goku traz Dendê para tomar o lugar de deus protetor da Terra.

Cell havia determinado que os Guerreiros Z teriam dez dias para treinar e se tornar mais fortes. Ele então os enfrentaria nos chamados Jogos de Cell, uma versão do Torneio de Artes Marciais. Inicialmente o vilão seguia as regras que ele mesmo havia proposto, mas quando tais regras se mostraram desfavoráveis para ele, o combate se tornou um vale-tudo. Quando tudo parecia perdido, o sacrifício do Andróide Nº16 fez Gohan atingir o nível 2 de Super Saiyajin, com poder suficiente para derrotar Cell, fazendo com que expelisse a Nº18 com um golpe. Quase derrotado, Cell pretendia se

Perfect Cell,
Gohan e Goku

autodestruir, explodindo a Terra e todos com ele. Cell é detido por Goku, que transporta ambos para o planeta do Sr. Kaioh, morrendo outra vez (e levando junto o Sr. Kaioh, Bubbles e Gregory).

Mas não foi o fim de Cell. Afinal, com células de Piccolo, ele poderia se reconstituir mesmo a partir da menor fração que restasse, e suas células Saiyajin (de Goku e Vegeta) fariam com que ficasse mais poderoso a cada recuperação de ferimentos. Novamente em seu estado perfeito, Cell retorna e enfrenta os Guerreiros Z. Numa batalha épica, Cell e Gohan disputam seus Kamehamehas, e mesmo com apenas um braço bom, Gohan recebe o auxílio espiritual de seu pai e vence de vez o terrível vilão.

O fim desta fase é marcado por tristeza, pois Goku decidiu que não queria ser ressucitado pelas Esferas do Dragão, preferindo treinar no outro mundo. Trunks retorna ao seu próprio tempo, e com os poderes que despertou, derrota os Andróides e Cell na sua época. Para Goku, só restaria treinar para o Torneio de Artes Marciais do além, parando apenas para dar um jeito em Cell, que junto de Freeza tomou o poder no Inferno...

MAJINBOO

Sete anos se passaram e Gohan, agora adolescente e com um irmão mais novo chamado Goten, ingressa no colegial. Para manter segredo de seus incríveis poderes, ele cria a identidade do Grande Saiyaman, um herói no melhor estilo Defensores de Tóquio. Volta e meia se aventura ao lado de Videl, filha de Mr. Satan, um lutador medíocre mas carismático, que reclamou para si a derrota de Cell e se tornou herói mundial.

Com a iminência de um novo Torneio de Artes Marciais, e a notícia de que Goku teria permissão para passar um dia na Terra e participar, alguns dos Guerreiros Z se preparam e treinam para o combate. No dia marcado, Goku, Gohan, Vegeta, Piccolo (sob a alcunha de Mayunia), Kuririn (agora cabeludo e casado), Nº18 (esposa de Kuririn), Goten, Trunks e Videl iniciam suas participações no Torneio.

Uma carona com o
Super Saiyaman!

Dois homens misteriosos aparecem e um deles avisa que algo acontecerá antes do término das lutas. Quando Gohan se transforma em Super Saiyajin, é atacado por dois lutadores e tem sua energia roubada. O homem misterioso se apresenta como KaioShin, e explica o que estava acontecendo: o mago Babbidi estava prestes a despertar MajinBoo, um monstro invencível com poderes descomunais. Os Guerreiros Z partem para a batalha, ficando no Torneio apenas a Nº18, que faz um acordo com Mr. Satan e entrega a luta.

Enquanto isso, Piccolo e Kuririn são transformados em pedra. Goku, Gohan e Vegeta, acompanhados de KaioShin, entram na nave de Babbidi e enfrentam seus servos — inclusive Daburah, o Rei do Inferno. Vegeta é tentado pelos poderes de Babbidi, mas se mostra incontrolável, desacatando as ordens do mago com o intuito de lutar novamente com Goku. A luta dos dois forneceria energia suficiente para que MajinBoo fosse despertado. Gohan e KaioShin partem para evitar que isso aconteça, mas é tarde demais.

Livre, MajinBoo se mostra invencível, derrotando Gohan e ferindo KaioShin. Vegeta traiçoeiramente nocauteia Goku e parte para destruir MajinBoo, sacrificando-se.

Curado por Kibbi-To, KaioShin encontra Gohan e leva os três para o Planeta Sagrado, para treinar Gohan e aumentar seu poder. Na Terra, Goku começa a ensinar a técnica da Fusão para Goten e Trunks, para que eles derrotem Boo. O treinamento é interrompido quando Babbidi e Boo se dirigem à capital do Oeste, onde fica a casa de Bulma — e onde estava o radar das Esferas do Dragão. Goku se transforma em Super Saiyajin nível 3 para combater Boo, mas isso encurtaria sua estada na Terra. Quando Trunks deixou o radar a salvo, Goku se retira da luta prometendo que alguém realmente forte viria para enfrentar Boo, retornando ao outro mundo logo em seguida. Lá chegando, sente a presença de Gohan através de seu chi, e vai até ele. O treinamento de Gohan agora consistia em dominar a Espada Z, mas esta se quebra, libertando o Supremo Senhor Kaioh, que poderia ampliar ainda mais os poderes ocultos de Gohan.

Ao aperfeiçoarem a Fusão, Goten e Trunks se transformam em Gotenks, um ser de poderes extraordinários. Mesmo assim, Boo não é derrotado, e os dois retornam ao treinamento. Nesse meio tempo, Mr. Satan vem até MajinBoo, com a intenção de derrotá-lo, mas acabam ficando amigos. Satan ensina à criatura que é errado matar seres humanos. Mas quando um homem sem escrúpulos (e sem cérebro...) interfere, atirando em Satan e num cachorro que ficou amigo de Boo, este entra em fúria e literalmente ferve, expelindo vapor pelos orifícios em sua cabeça.

Esse vapor toma a forma de um novo MajinBoo, que derrota o primeiro e absorve seus poderes. Mais poderoso que nunca, o novo Boo parte para o Templo Celeste, disposto a encontrar o tal oponente forte. Piccolo tem a idéia mais infeliz de sua vida e tenta enganar Boo, lembrando que ele prometeu matar todos na Terra, e que só voltasse quando tivesse feito isso! Boo simplesmente caminha ao redor da plataforma, observando o planeta, e com um

simples gesto expele MILHÕES de rajadas de energia, matando cada criatura da Terra! Sobrevivem apenas Mr. Satan, o cachorro e Tenshinhan.

Piccolo se vê forçado a levar Boo até Goten e Trunks, na sala onde os Saiyajins treinaram na luta contra Cell — uma sala que fica em outra dimensão e tem um ritmo de passagem de tempo diferente. Os meninos realizam a Fusão e Gotenks usa várias técnicas para vencer Boo, sem sucesso. Piccolo então explode a porta da sala lacrando os três (ou seriam quatro?) lá dentro. Mas Boo consegue escapar, sendo depois seguido por Piccolo e Gotenks em Super Saiyajin nível 3 — apenas para constatarem que ninguém além de Dendê sobreviveu. A luta seguinte destrói a plataforma do Templo Celeste, e todos voltam à Terra.

Gohan conclui o treinamento e parte para enfrentar Boo. Constantes viradas de mesa marcam a luta, quando Boo absorve Gotenks e Piccolo. O Supremo Senhor Kaioh ressucita Goku e o envia à Terra com um par de brincos especiais para realizar uma Fusão com Gohan, mas este é absorvido por Boo primeiro. Vegeta é enviado de volta e se funde a Goku, criando Vegeto. O combate dos dois é equilibrado, mas por fim Boo absorve Vegeto, ou assim ele pensa.

Dentro do corpo de Boo, Vegeta e Goku se separam para procurar Trunks, Goten, Gohan e Piccolo, que estavam presos em glândulas internas. Vegeta liberta a essência prisioneira do primeiro MajinBoo e uma transformação ocorre, devolvendo Boo à sua forma original. Após essa transformação, Boo destrói a Terra, e apenas Goku, Vegeta, Mr. Satan e o cachorrinho são salvos por KaioShin, transportados para o Planeta Sagrado.

Saiyajins às pencas!

Boo então vaga pelo universo, destruindo planetas apenas por diversão. Goku e Vegeta aumentam seus chi para atrair Boo, que ressurge no Planeta Sagrado. A batalha que se segue não tem precedentes em DBZ, sofrendo intervenção até mesmo do primeiro MajinBoo. Por fim, Vegeta tem a idéia de usar as Esferas do Dragão de Namekusei para restaurar a Terra e seus habitantes, e usar suas energias numa Genki Danma gigantesca. Mas a maioria das pessoas da Terra que não conheciam Vegeta e não sabiam da verdade se recusam a ajudar. Furioso, Mr. Satan ordena que todos colaborem. A Genki Danma com a energia das pessoas da Terra é fabulosa, mas os ferimentos de Goku não permitem que use todo seu potencial. Dendê então usa o último pedido das Esferas do Dragão e cura Goku, que destrói Boo com a Genki Danma, não sem antes desejar que Boo reencarnasse como uma pessoa boa para que pudessem lutar novamente.

Dez anos depois, Goku treina sua neta Pan para um novo Torneio de Artes Marciais. Ali ele conhece Oob, a reencarnação do Boo malvado, e começa a treiná-lo para desenvolver todo seu poder oculto. E assim se encerra a saga de **Dragonball Z**, que mais tarde seguiria em **Dragonball GT**.

Mas isso é uma outra história...

NOVAS REGRAS

Para jogar DBZ, além do Manual 3D&T, você precisará também do suplemento U.F.O. Team, já que alguns personagens utilizam Superpoderes.

Nossa primeira adaptação de DBZ trouxe muitas novas regras, que mais tarde acabaram incorporadas ao jogo oficial — como Poder de Gigante, Deflexão, Poder Oculto, Separação (feita sob medida para Picolo...), Tiro Múltiplo, Choque de Energia e outras. Além destas, as seguintes regras opcionais são apropriadas:

Medindo o Poder de Luta

Muitos personagens de DBZ são capazes de "medir" o poder de seus oponentes, seja com aparelhos eletrônicos ou com seus próprios sentidos. Essa força e capacidade de batalha é estimada como Poder de Luta, ou Chi.

Para descobrir o Poder de Luta de um personagem de **3D&T**, faça o seguinte cálculo: some os pontos gastos em Caracteristicas e Vantagens (apenas aquelas que sejam úteis e combate);

subtraia os pontos ganhos com Desvantagens (novamente, apenas aquelas que afetam combate); e multiplique o resultado por cem. **Exemplo:** Gohan tinha F1, H3, R3, A2, PdF3, Ataque Especial (1 pt) e Ponto Fraco (–1 pt). Logo, seu Poder de Luta era 1200.

O Mestre pode determinar um limite de Poder de Luta para personagens jogadores recém-criados: algo entre 1200 e 1400. Assim os jogadores não podem abusar de Desvantagens que não interferem diretamente com o combate (especialmente Código de Honra), porque elas não são consideradas na conta.

É mais complicado estimar o Poder de Luta de personagens com Características acima de 5, porque elas custam mais caro em pontos. Veja em Características Sobre-Heróicas. Note também que você nem sempre vai conseguir resultados que combinem perfeitamente com a série da TV.

Detecção de Poder

Para os Guerreiros Z, o Poder de Luta (ou Battle Power) é mais que uma forma de medir a força. Criaturas com níveis muito elevados de Poder podem ser percebidas como se fossem tochas na escuridão.

Esta é uma habilidade especial dos Guerreiros Z, e não custa pontos. Ela pode ser usada à vontade por qualquer personagem jogador (mas alguns vilões e outros NPCs, a critério do Mestre, só podem fazer isso usando o item Rastreador de Energia). Qualquer personagem apto pode, com um teste bem-sucedido de Habilidade, perceber a presença e localização exata de qualquer Poder de Luta igual a 1000 ou mais.

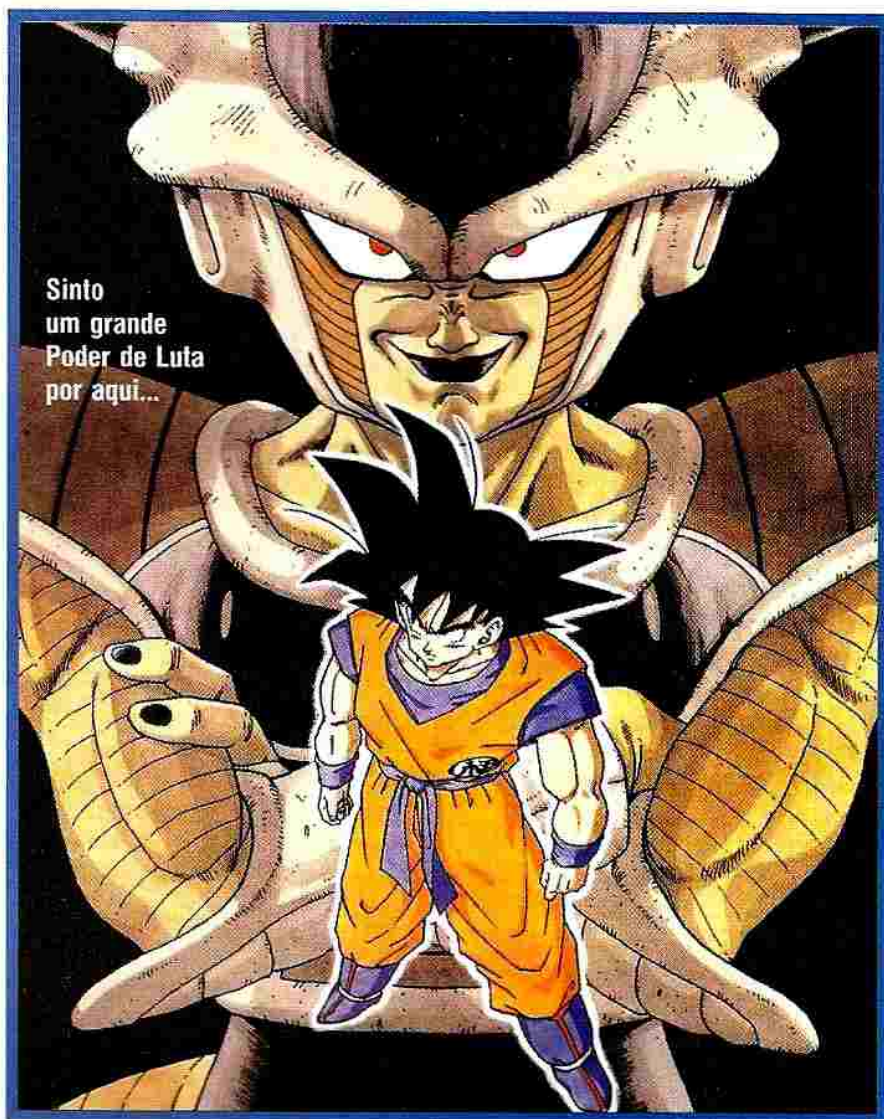
Outro teste de Habilidade permite reduzir seu próprio Poder de Luta abaixo desse valor, para evitar detecção (felizmente, alguns vilões não sabem disso). Suas Características não caem quando você faz isso, mas não é possível lutar e manter seu Poder de Luta escondido ao mesmo tempo.

Experiência Extra

Em DBZ, os personagens aumentam seu poder muito mais rapidamente do que seria possível em uma campanha normal de **3D&T**. Assim, algumas regras para Pontos de Experiência devem ser mudadas.

É permitido a personagens que tenham o Código de Honra de Combate reunir-se a seus companheiros para enfrentar um adversário muito mais poderoso que todos eles juntos (como Freeza e outros).

Oponentes muito poderosos concedem mais Experiência quando derrotados. Divida por cem o Poder de Luta do personagem, arredondado para baixo. Este é o prêmio por derrotá-lo (vencer Vegeta no início da série, por exemplo, rende 20 Pontos de Experiência). Isso explica porque os adversários mais fortes sempre são mais procurados...

Caso um inimigo seja vencido por um grupo, o personagem que aplicou o golpe final recebe metade dos Pontos (arredonde para baixo), enquanto o resto deve ser dividido igualmente pelos outros.

Sempre que um Guerreiro Z sobrevive (não é necessário vencer; apenas sobreviver) a uma luta em que esteve Perto da Morte, sem fugir, ele recebe duas vezes mais Pontos de Experiência no fim da aventura.

Fica também abolido o limite de 5 Pontos de Experiência por aventura (em DBZ consegue-se muito mais).

Você não morreu ainda?!

Em DBZ, não são utilizados Testes de Morte. Quando chega a 0 PVs, o personagem fica automaticamente Muito Fraco. Ataques posteriores não o matarão, apenas farão com que seu estado piore progressivamente (para Inconsciente, depois Ferido, e assim por diante). Quantas vezes Kuririn não teve que ficar assistindo seus colegas lutarem, impassível, antes de vê-los morrer?

Emprestando Energia

Não apenas em DBZ, mas também em outros animes já vimos alguém "enviar energia" para outro. Qualquer personagem pode, por livre vontade, transferir seus próprios Pontos de Magia para outro personagem, desde que este esteja dentro do alcance de seu PdF — ou em contato telepático, a qualquer distância.

Pontos de Magia obtidos assim podem exceder o limite máximo do personagem, mas apenas durante uma rodada. Caso a energia em excesso não seja utilizada, os PMs acima do limite são perdidos na rodada seguinte, assim como aconteceria com um Ataque Concentrado.

Esta manobra foi empregada quando Goku fez sua Genki Danma final contra o Boo maligno, para isso recebendo PMs de todas as pessoas da Terra. Como uma pessoa normal tem apenas 1 PM, não foi possível para a população da Terra colaborar novamente.

Não é possível fazer com que alguém transfira Pontos de Magia contra a sua vontade.

Formas Alternativas: Super Saiyajin

Pelas regras normais, uma Forma Alternativa permite a um personagem alterar sua aparência, mas não seu nível de poder — e não é isso que queremos. Dessa forma, a maneira mais óbvia de simular os espantosos aumentos de poder de um Super Saiyajin seria com um Superpoder de Aumento de Dano. Isso, entretanto, não explicaria a maior velocidade e resistência. Felizmente para isso existe o Superpoder de Proteção Mágica, que aumenta a Armadura.

Notem que isso não passa de uma maneira de aumentar suas Características usando Pontos de Magia. Então, por que não supor que um Superpoder pudesse aumentar a Habilidade e a Resistência?

Dessa forma, um Super Saiyajin possui cinco Superpoderes distintos para aumentar suas Características: Aumento de Dano/Força, Aumento de Habilidade, Aumento de Resistência, Proteção Mágica e Aumento de Dano/PdF, todos com a Restrição "só pode ser usado em si mesmo", ao custo de 3 PMs por turno (1 PM para cada poder, dividido por 2 e arredondado para cima). Cabelos loiros e olhos azuis são apenas efeitos especiais. Como o custo em pontos de Superpoderes é igual ao custo de Focus, tudo funciona da mesma maneira para o cálculo de Poder de Luta.

Os custos finais para estas Formas Alternativas seriam:

SSJ1, Super Saiyajin Nível 1: a transformação aumenta todas as Características em +5. Esta Vantagem custa 20 pontos.

SSJ2, Super Saiyajin Nível 2: a transformação aumenta todas as Características em +8. Esta Vantagem custa 95 pontos.

SSJ3, Super Saiyajin Nível 3: a transformação aumenta todas as Características em +10. Esta Vantagem custa 195 pontos.

Então SSJ1, que aumenta as Características em +5, custará 20 pontos (considerando Focus 5×5 e descontando a Restrição), SSJ2 aumenta em +8 e custa 95 (níveis acima de 5 custam mais; veja em Poder de Gigante no **Manual 3D&T**, pág 120) e SSJ3 aumenta em +10 as Características do usuário ao custo de 195 pontos. Vale lembrar que, pelas regras de magia, os aumentos não são cumulativos e sempre valerá o maior. Então, mesmo que esteja sob efeito de SSJ1, quando Goku passa a SSJ2, seus bônus são de +8, não +13.

Por fim, os aumentos de Resistência AUMENTARÃO os PVs e PMs, para refletir o imenso poder e energia dos Super Saiyajins.

Destruindo Planetas

Conforme visto no capítulo sobre Poder de Gigante (**Manual 3D&T**, pág 120), é necessário no mínimo PdF 100 para se destruir um planeta médio como a Terra. Isso é um resquício das regras antigas, quando seria preciso jogar 100d para calcular um dano dessa magnitude (algo entre 100 e 600 pontos, com média de 350).

Usando um pouco a imaginação, suponhamos agora que seria necessário um FA 100 para destruir nosso mundo com um único golpe. Ou seja, a Terra tem R0, A98 e 1 PV. (Não, não olhem assim; em DBZ a Terra esteve ameaçada de explodir totalmente o tempo todo!)

Matando um Imortal

Em Dragonball Z, os vilões Cell e MajinBoo eram praticamente imortais, resistindo a tudo que era lançado contra eles. Mesmo dilacerados, picotados, decapitados ou explodidos, eles retornavam para atazanar os Guerreiros Z. Diferentemente do que ocorre com a Vantagem Única Imortal, eles se recuperavam instantaneamente, sem dar tempo aos heróis para retomar o fôlego. Mesmo assim, no final acabaram sendo derrotados.

Para simular isso vamos tomar emprestada a Vantagem Regeneração, que introduz o conceito de Colapso Total. Isso ocorre quando algum personagem sofre dano 10 vezes maior que a quantidade de PVs que tiver no momento. Então, se um Imortal é submetido ao Colapso Total por cinco turnos consecutivos, será destruído de vez, sem direito a retorno — a menos que seja ressuscitado com as Esferas do Dragão. Isso quer dizer que ele foi completamente desintegrado, sem restar nada para retornar da morte. Foi o que Gohan fez com Cell, e Goku com o Boo maligno. (Quando Vegeta tentou exterminar Boo, realizando um Sacrifício Heróico, ele não manteve o dano por cinco turnos.)

As Fusões

Existem dois tipos de Fusão, uma técnica e outra mística. Na Fusão Técnica, os dois personagens a serem fundidos precisam realizar uma complicada dança ritual (Dança da Fusão, uma Vantagem de 2 pontos), o que leva 1 turno. A criatura resultante terá as Características de ambos somadas, bem como todas as Vantagens e Desvantagens reunidas, mas apenas durante meia hora.

Na Fusão Mística, realizada através dos brincos de um Senhor Kaioh Supremo, as Características também são somadas, mas o efeito é permanente, só podendo ser desfeita sob condições misteriosas (ou seja, quando o Mestre quiser).

A Fusão entre Goten e Trunks resulta no Super Gotenks!

OS PERSONAGENS

SAGA DOS SAIYAJINS

Goku (início)

F3, H4, R3, A4, PdF4, PVs 18, PMs 18

Vantagens: Ataque Especial (PdF), Boa Fama, Energia Extra 2, Levitação, Mestre (Mestre Kame e Kami Sama)

Desvantagens: Código de Honra (Heróis, Combate e Honestidade)

Goku (final)

F4, H5, R4, A4, PdF5 , PVs 24, PMs 24

Vantagens: Ataque Especial (PdF), Boa Fama, Energia Extra 2, Levitação, Mestre (Mestre Kame, Kami Sama e Senhor Kaioh!), Poder Oculto 5, Telepatia, Tiro Carregável

Desvantagens: Código de Honra (Heróis, Combate e Honestidade)

Gohan

F1, H3, R3, A2, PdF3, PVs16, PMs 16

Vantagens: Levitação, Mestre (Piccolo), Energia Extra 1, Ataque Especial (PdF)

Desvantagens: Código de Honra (Heróis, Combate e Honestidade), Ponto Fraco

Kuririn

F1, H3, R2, A2, PdF3, PVs 10, PMs 10

Vantagens: Mestre (Kame), Levitação, Ataque Especial (Kienzan, PdF)

Desvantagens: Código de Honra (Heróis, Combate e Honestidade)

Piccolo

F2, H3, R3, A3, PdF3 , PVs 15, PMs 15

Vantagens: Deflexão, Levitação, Membros Elásticos, Separação

Desvantagens: Má Fama, Monstruoso

Yamcha

F2, H3, R2, A2, PdF2, PVs 10, PMs 10

Vantagens: Ataque Especial (PdF, Teleguiado), Levitação, Sobrevivência no Deserto

Desvantagens: Código de Honra (Combate, Heróis e Honestidade), Protegido Indefeso (Puahl)

Tenshinhan

F2, H3, R3, A2, PdF2 (Kikorrudan), PVs 15, PMs 15

Vantagens: Ataque Especial (PdF), Levitação, Separação

Desvantagens: Código de Honra (Heróis, Combate e Honestidade), Ponto Fraco (Tenshinhan se enfurece muito facilmente), Protegido Indefeso (Chaoz)

Chaoz

F1, H3, R2, A2, PdF2, PVs 8, PMs 8

Vantagens: Aliado (Tenshinhan), Aparência Inofensiva, Ataque Especial (PdF), Levitação

Desvantagens: Código de Honra (Heróis, Combate e Honestidade)

Yajirobe*

F2, H2, R2, A2, PdF0, PVs 10, PMs 10

Vantagens: Mestre (Mestre Karin), Patrono (Mestre Karin)

*Yajirobe não tem Poder de Gigante

Bulma*

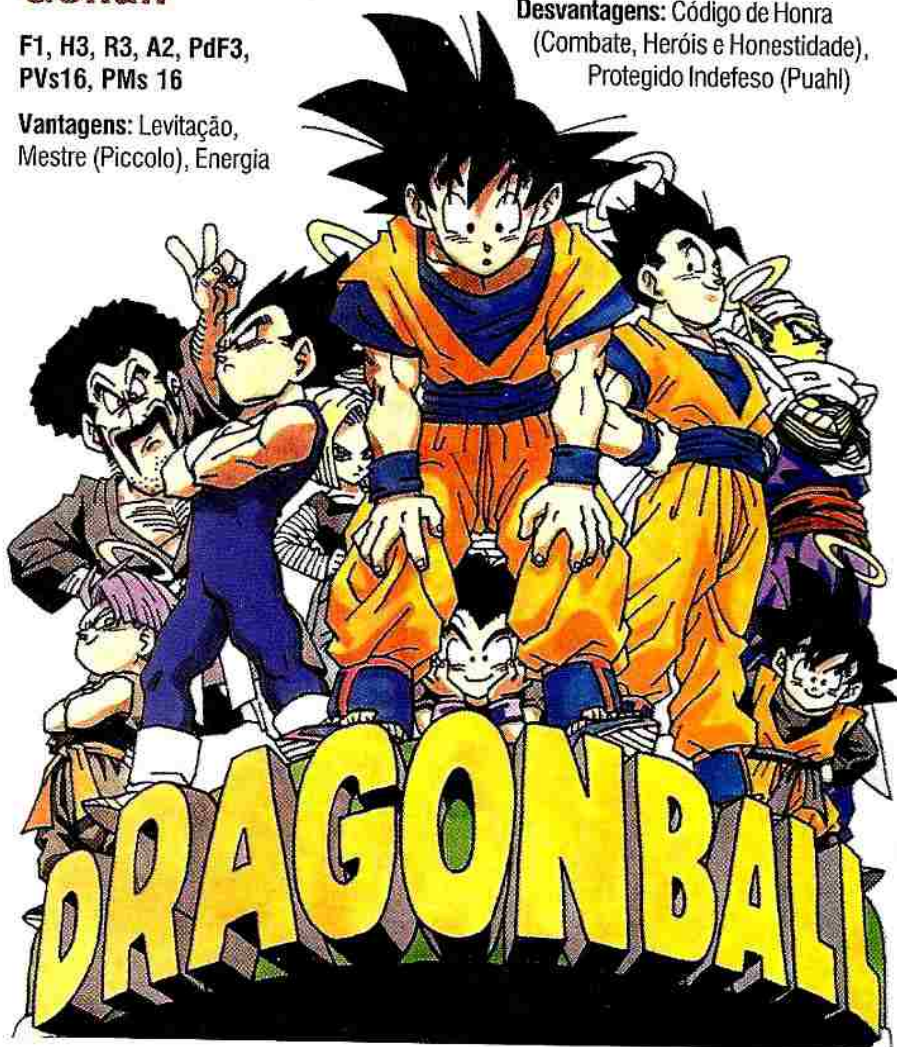
F0, H1, R1, A0, PdF0, PVs 5, PMs 5

Vantagens: Genialidade, Máquinas (Perícia e Vantagem), Riqueza

*Bulma não tem Poder de Gigante

Raditz

F3, H4, R4, A4, PdF3, PVs 24, PMs 24

Vantagens: Levitação

Os Saibamans

F3, H3, R3, A3, PdF3, PVs 15

Vantagens: Ataque Especial (Área, Perto da Morte: só consegue utilizar agarrado ao oponente, mesmo sendo baseado em PdF), Levitação

Nappa

F3, H4, R4, A4, PdF3, PVs 24, PMs 24

Vantagens: Levitação, Ataque Especial (PdF, Área)

Desvantagens: Má Fama

Vegeta

F3, H5, R3, A4, PdF4, PVs 15, PMs 15

Vantagens: Ataque Especial (PdF, Teleguiado), Ataque Múltiplo, Levitação, Tiro Múltiplo

Desvantagens: Inimigo (Grande Freeza), Má Fama

SAGA DE FREEZA

Goku

F10, H10, R10, A10, PdF10, PVs 60, PMs 60

Vantagens: Ataques Especiais I, II e III (PdF), Boa Fama, Energia Extra 2, Levitação, Mestre, Poder Oculto 5, Telepatia, Tiro Carregável

Desvantagens: Código de Honra (Heróis, Combate e Honestidade)

Gohan

F6, H5, R6, A5, PdF5, PVs 36, PMs 36

Vantagens: Levitação, Mestre, Energia Extra 1, Ataque Especial (PdF), Poder Oculto 2

Desvantagens: Código de Honra (Heróis, Combate e Honestidade)

Kuririn

F3, H5, R4, A4, PdF3, PVs 20, PMs 20

Vantagens: Mestre, Levitação, Ataque Especial (Kienzan, PdF)

Desvantagens: Código de Honra (Heróis, Combate e Honestidade)

Piccolo

(após se fundir com Neil)

F7, H7, R6, A8, PdF7, PVs 30, PMs 30

Vantagens: Deflexão, Levitação, Membros Elásticos, Separação, Energia Extra 2

Desvantagens: Monstruoso, Código de Honra (do Combate)

Vegeta

F6, H8, R7, A6, PdF8, PVs 42, PMs 42

Vantagens: Ataques Especiais I e II (PdF, Teleguiado), Ataque Múltiplo, Levitação, Tiro Múltiplo

Desvantagens: Inimigo (Grande Freeza), Má Fama, Código de Honra (do Combate)

Dendê

F0, H0, R3, A2, PdF0, PVs 10, PMs 60

Vantagens: Levitação, Pontos de Magia Extras ×5, Superpoder de Cura Total

Desvantagens: Monstruoso

Dodoria

F5, H5, R5, A5, PdF5, PVs 25, PMs 25

Vantagens: Ataque Especial (PdF), Levitação

Desvantagens: Má Fama, Monstruoso

Zarbon

F6, H6, R7, A5, PdF7, PVs 35, PMs 35

Vantagens: Forma Alternativa (F+3, PdF–2, Monstruoso), Levitação

Desvantagens: Má Fama

As Forças Especiais Gi-Nyu

Desvantagem Especial das Forças Especiais Gi-Nyu: todos os membros das Forças Especiais perdem um turno fazendo sua pose de batalha. Alguém que tenha Código de Honra do Combate não se aproveitará disso para atacar.

Ghourd

F3, H5, R4, A4, PdF3, PVs 20, PMs 20

Vantagens: Ataque Especial (PdF), Levitação

Desvantagens: Má Fama, Monstruoso, Modelo Especial

Poder Único: pode parar o tempo enquanto prende a respiração, gastando 2 PMs por turno. Ele pode fazer o que quiser nesse período, mas usar esse poder consome grande esforço físico, e a perda de um único PV que seja encerra o efeito. Só pode utilizar esta habilidade novamente após um turno.

Burtt

F8, H10, R6, A6, PdF7, PVs 30, PMs 30

Vantagens: Aceleração, Levitação, Ataques Especiais I, II e III (PdF), Parceiro (Jees)

Desvantagens: Modelo Especial, Monstruoso, Má Fama

Rikum

F10, H8, R6, A10, PdF6, PVs 30, PMs 30

Vantagens: Levitação, Ataque Especial (Área)

Desvantagens: Modelo Especial, Má Fama

Jees

F6, H8, R7, A6, PdF8, PVs 42, PMs 42

Vantagens: Ataques Especiais I e II (PdF), Ataque Múltiplo, Levitação, Tiro Múltiplo, Parceiro (Burtt)

Desvantagens: Má Fama

Capitão Gi-nyu

F9, H9, R10, A9, PdF9, PVs 50, PMs 50

Vantagens: Levitação, Ataque Múltiplo

Desvantagens: Monstruoso (na presente forma)

Poder Único: Gi-nyu pode trocar de corpo com outras pessoas permanentemente. Até se acostumar com seu corpo novo,

sofre um redutor de –3 em todas as Características. Apenas ele pode reverter a transformação, mas apenas se o corpo em que estiver puder falar.

Vegeta (após ressuscitar)

F10, H9, R9, A8, PdF10, PVs 54, PMs 54

Vantagens: Ataques Especiais I e II (PdF, Teleguiado), Ataque Múltiplo, Levitação, Tiro Múltiplo

Desvantagens: Inimigo (Grande Freeza), Má Fama

Goku

F15, H12, R15, A15, PdF15, PVs 75, PMs 75

Vantagens: Ataques Especiais I, II, III e IV (PdF), Boa Fama, Energia Extra 2, Levitação, Mestre (Mestre Kame, Kami Sama e Senhor Kaioh!), Poder Oculto 7, Telepatia, Tiro Carregável, SSJ1

Desvantagens: Código de Honra (Heróis, Combate e Honestidade)

O Grande Freeza

F8, H10, R10, A12, PdF12, PVs 50, PMs 50

Vantagens: Ataque Especial (PdF), Levitação, Membro Extra (cauda)

Desvantagens: Má Fama, Monstruoso

Freeza 2

F14, H12, R12, A14, PdF13, PVs 60, PMs 60

Vantagens: Ataques Especiais I, II e III (PdF), Levitação, Membro Extra (cauda), Ataque Múltiplo

Desvantagens: Má Fama, Monstruoso

Freeza 3

F16, H14, R14, A15, PdF14, PVs 70, PMs 70

Vantagens: Ataques Especiais I, II e III (PdF), Levitação, Membro Extra (cauda), Ataque Múltiplo

Desvantagens: Má Fama, Monstruoso, Modelo Especial

Freeza 4

F21, H14, R18, A20, PdF20, PVs 90, PMs 90

Vantagens: Ataques Especiais I, II, II, IV e V (PdF), Levitação, Membro Extra (cauda), Ataque Múltiplo, Tiro Carregável

Desvantagens: Má Fama, Monstruoso

SAGA DOS ANDRÓIDES E CELL

Cyber Freeza

F16, H14, R14, A15, PdF14, PVs 70, PMs 70

Vantagens: Ciborgue, Ataques Especiais I, II, II, IV e V (PdF), Levitação, Membro Extra (cauda), Ataque Múltiplo, Tiro Carregável

Desvantagens: Má Fama, Monstruoso

Marai Trunks

F18, H16, R18, A16, PdF17, PVs 108, PMs 108

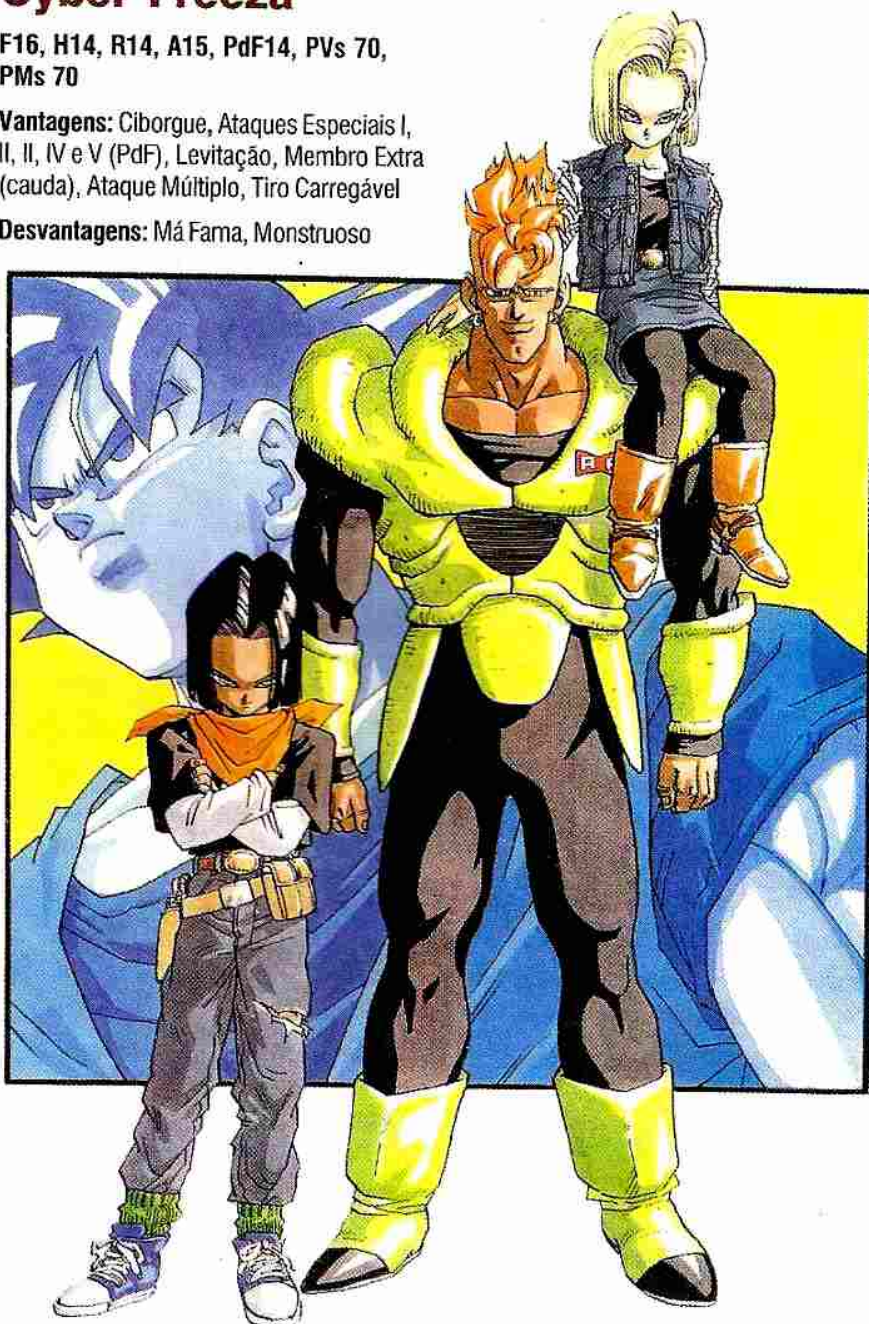
Vantagens: Arma Especial, Ataque Múltiplo, Ataque Especial I, II, III e IV (PdF), Máquina (do tempo), Levitação, SSJ1, SSJ2

Desvantagens: Código de Honra (Heróis, Combate e Honestidade)

Goku

F20, H20, R25, A18, PdF22, PVs 150, PMs 150

Vantagens: Ataques Especiais I, II, III, IV, V e VI (PdF), Boa Fama, Energia Extra 2, Levitação, Mestre, Poder Oculto 8, Telepatia, Tiro Carregável, SSJ1, SSJ2, Superpoder de Teleportação Infalível de Vectorius, Superpoder de Teleportação Planar

Desvantagens: Código de Honra (Heróis, Combate e Honestidade)

Gohan

F22, H20, R20, A20, PdF25, PVs 120, PMs 120

Vantagens: Levitação, Mestre (Piccolo), Energia Extra 1, Ataque Especial I, II, III e IV (PdF), SSJ1, SSJ2

Desvantagens: Código de Honra (Heróis, Combate e Honestidade)

Piccolo

F9, H8, R8, A8, PdF10 , PVs 40, PMs 40

Vantagens: Deflexão, Levitação, Membros Elásticos, Separação, Energia Extra 2

Desvantagens: Monstruoso, Código de Honra (do Combate)

Vegeta

F19, H19, R18, A20, PdF20, PVs 108, PMs 108

Vantagens: Ataques Especiais I, II, III, IV, V, VI e VII (PdF, Teleguiado); Ataque Múltiplo, Levitação, Tiro Múltiplo, SSJ1, SSJ 2

Desvantagens: Código de Honra (do Combate)

Mr. Satan*

F1, H3, R2, A2, PdF2, PVs 8, PMs 8

Vantagens: Boa Fama, Riqueza

Desvantagens: Ponto Fraco

*CLARO que Satan não tem Poder de Gigante!

Andróide nº 19

F18, H16, R18, A16, PdF17, PVs 108, PMs 108

Vantagens: Andróide, Levitação, Superpoder de Roubo de Magia, Superdpoder de Roubo de Vida

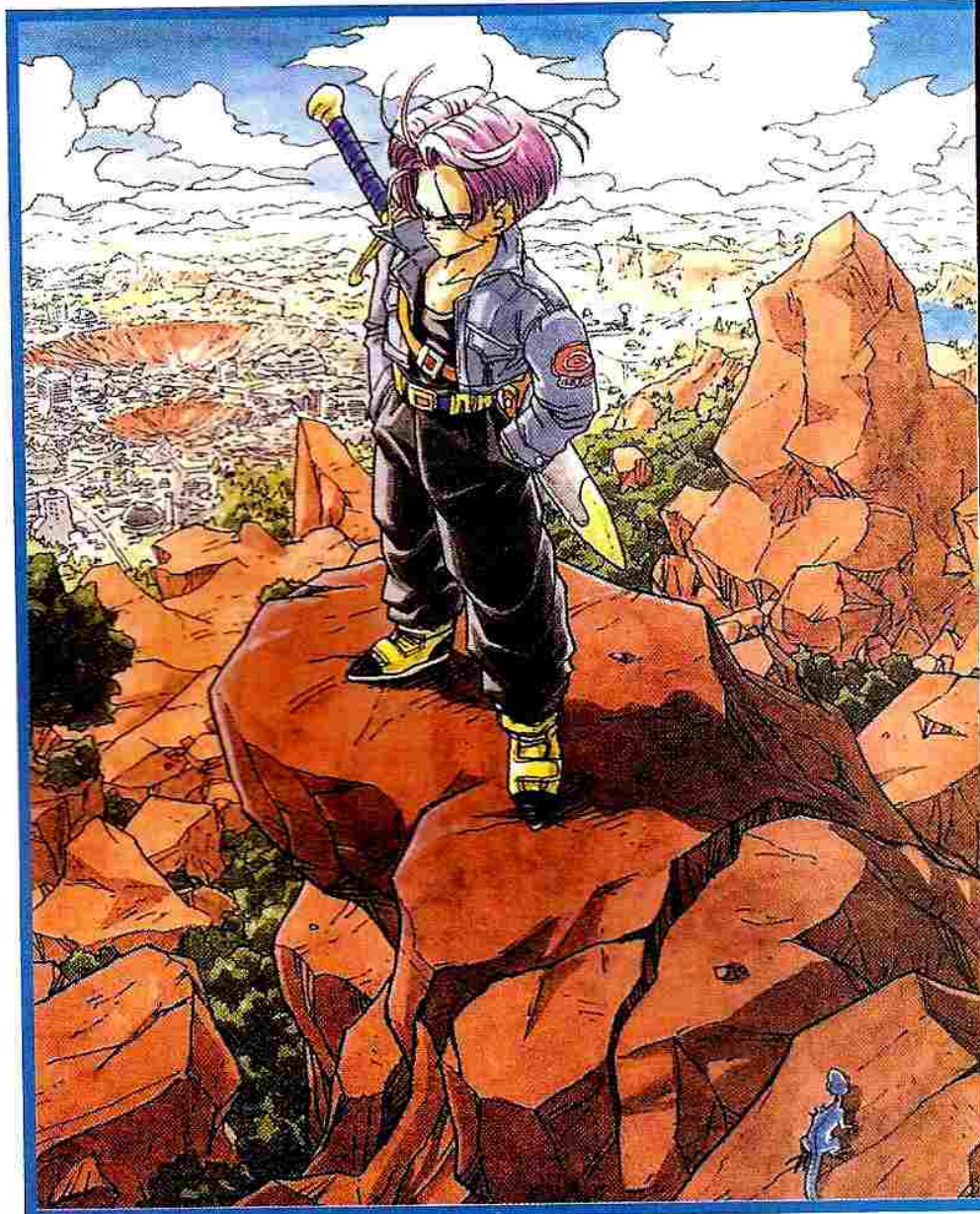
Poder Único: cada vez que usa Roubo de Magia ou de Vida, drena também um ponto de Característica, que só retorna quando recuperar os PVs ou PMs.

Andróide nº 20

(Dr. Maki Gero)

F14, H18, R16, A16, PdF15, PVs 80, PMs 80

Vantagens: Andróide, Perícia Máquinas, Perícia Ciência, Levitação, Superpoder de Roubo de Magia, Superpoder de Roubo de Vida

Poder Único: cada vez que usa Roubo de Magia ou de Vida, drena também um ponto de Característica, que só retorna quando recuperar os PVs ou PMs.

Andróide nº 17

F19, H18, R18, A16, PdF15, PVs 90, PMs 90

Vantagens: Andróide, Levitação, Ataque Especial (Força), Ataques Especiais I, II, III, IV, V, VI e VII (PdF), Aceleração

Andróide nº 18

F19, H20, R20, A16, PdF17, PVs 100, PMs 100

Vantagens: Andróide, Levitação, Ataque Múltiplo, Aceleração, Ataques Especiais I, II, III, IV, V, VI e VII (PdF)

Andróide nº 16

F17, H14, R15, A15, PdF17, PVs 75, PMs 75

Vantagens: Andróide, Levitação, Ataque Especial (PdF, Área)

Desvantagens: Devoção (destruir Goku)

Cell

F18, H18, R16, A20, PdF18, PVs 80, PMs 80

Vantagens: Levitação, Ataque Especial I, II, III e IV (PdF), Regeneração, Energia Extra 2, Poder Oculto 4

Desvantagens: Monstruoso, Má Fama, Insano (Homicida)

Cell 2 (+nº 17)

F21, H19, R18, A20, PdF20, PVs 90, PMs 90

Vantagens: Levitação, Ataque Especial I, II, III, IV e V (PdF), Regeneração, Energia Extra 2, Poder Oculto 6

Desvantagens: Monstruoso, Má Fama, Insano (Homicida)

Perfect Cell

F28, H25, R25, A30, PdF25, PVs 125, PMs 125

Vantagens: Levitação, Ataque Especial I, II, III, IV, V, VI, VII e VIII (PdF), Regeneração, Energia Extra 2, Poder Oculto 8, Separação (os mini-Cells)

Desvantagens: Monstruoso, Má Fama, Insano (Homicida)

SAGA DE MAJINBOO

Goku

F40, H40, R40, A40, PdF40, PVs 240, PMs 240

Vantagens: Ataques Especiais I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX e X (PdF), Boa Fama, Energia Extra 2, Levitação, Mestre, Poder Oculto 10, Telepatia, Tiro Carregável, Superpoder de Teleportação Infalível de Vectorius, Superpoder de Teleportação Planar, SSJ1, SSJ2, SSJ3

Desvantagens: Código de Honra (Heróis, Combate e Honestidade)

Gohan

F36, H35, R40, A40, PdF35, PVs 240, PMs 240

Vantagens: Levitação, Mestre (Piccolo), Energia Extra 1, Ataque Especial I, II, III, IV, V e VI (PdF), Poder Oculto 5, SSJ1, SSJ 2

Desvantagens: Código de Honra (Heróis, Combate e Honestidade)

Vegeta

F38, H38, R38, A38, PdF38, PVs 228, PMs 228

Vantagens: Ataque Especial I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII e IX (PdF, Teleguiado), Ataque Múltiplo, Levitação, Tiro Múltiplo, SSJ1, SSJ 2

Desvantagens: Código de Honra (do Combate)

Piccolo

F15, H15, R15, A15, PdF15 , PVs 75, PMs 75

Vantagens: Deflexão, Levitação, Membros Elásticos, Separação, Energia Extra 2, Telepatia

Desvantagens: Monstruoso, Código de Honra (Honestidade, Heróis e Combate)

Goten

F18, H15, R16, A18, PdF16, PVs 96, PMs 96

Vantagens: Levitação, Ataque Múltiplo, Ataques Especiais I, II e III (PdF), Poder Oculto 4, Dança da Fusão, SSJ1, SSJ2

Desvantagens: Código de Honra (Honestidade, Heróis e Combate)

Trunks

F20, H17, R18, A16, PdF19, PVs 108, PMs 108

Vantagens: Levitação, Tiro Múltiplo, Ataques Especiais I, II e III (PdF), Poder Oculto 4, Dança da Fusão, SSJ1, SSJ2

Desvantagens: Código de Honra (Heróis e Combate)

Videl

F3, H5, R2, A2, PdF0, PVs 10, PMs 10

Vantagens: Levitação, Boa Fama

Desvantagens: Código de Honra (Heróis e Honestidade)

Kaioshin

F8, H10, R6, A10, PdF5, PVs 30, PMs 30

Vantagens: Superpoder de Teleportação Infalível de Vectorius, Superpoder de Teleportação Planar, Levitação

Desvantagens: Código de Honra (Heróis)

Kibbi-To

F10, H6, R8, A10, PdF5, PVs 40, PMs 60

Vantagens: Superpoder de Cura Total, Pontos de Magia Extras x2, Levitação

Desvantagens: Código de Honra (Heróis)

Daburah

F30, H30, R30, A30, PdF30, PVs 150, PMs 150

Vantagens: Levitação, Arma Especial, Ataque Especial (PdF)

Desvantagens: Devoção (Servir Babbidi), Monstruoso

Poder Único: pode cuspir uma substância que transforma as pessoas em pedra. O alvo só tem direito a um teste normal de Esquiva para evitar. Consome 4 PMs.

Babbidi

F0, H6, R4, A7, PdF0, PVs 20, PMs 50

Vantagens: Telepatia, Levitação, Pontos de Magia Extras x3

Desvantagens: Devoção (conquistar o mundo), Monstruoso, Modelo Especial

Focus: Água 6, Luz 3, Terra 5, Trevas 8

MajinBoo 1

F45, H45, R45, A45, PdF45, PVs 225, PMs 225

Vantagens: Ataque Especial (PdF, Teleguiado), Membros Elásticos, Paralisia, Levitação, Tiro Múltiplo, Energia Extra 2, Imortal, Superpoder de Cura Total, Separação

Desvantagens: Má Fama

Poderes Únicos: MajinBoo sempre retorna imediatamente da morte, restaurando todos os seus PVs logo após morrer. Também pode transformar a matéria (geralmente em doces), seja inanimada, seja orgânica. Pode absorver um adversário e utilizar suas Vantagens.

MajinBoo 2

F45, H48, R45, A48, PdF48, PVs 225, PMs 225

Vantagens: Ataques Especiais I, II, III, IV, V, VI, VII e VIII (PdF, Teleguiado), Membros Elásticos, Paralisia, Ataque Múltiplo, Levitação, Tiro Múltiplo, Energia Extra 2, Imortal, Separação

Desvantagens: Má Fama, Insano (Homicida)

Poderes Únicos: MajinBoo sempre retorna imediatamente da morte, restaurando todos os seus PVs logo após morrer. Também pode transformar a matéria (geralmente em doces), seja inanimada, seja orgânica. Pode absorver um adversário e utilizar suas Vantagens.

MajinBoo 3

F50, H50, R50, A50, PdF50, PVs 250, PMs 250

Vantagens: Ataques Especiais I, II, III, IV, V, VI, VII e VIII (PdF, Teleguiado), Membros Elásticos, Paralisia, Ataque Múltiplo, Levitação, Tiro Múltiplo, Tiro Carregável, Energia Extra 2, Imortal, Separação

Desvantagens: Má Fama, Insano (Homicida)

Poderes Únicos: MajinBoo sempre retorna imediatamente da morte, restaurando todos os seus PVs logo após morrer. Também pode transformar a matéria (geralmente em doces), seja inanimada, seja orgânica. Pode absorver um adversário e utilizar suas Vantagens.

Oob

F10, H10, R10, A10, PdF10, PVs 50, PMs 50

Vantagens: Levitação, Poder Oculto 5

Desvantagens: Ponto Fraco (ainda não se acostumou a lutar)

FLÁVIO L. R. RIBEIRO,
que é capaz de entrar em
Super Saiyajin 1d6

THE-END